

ACTIVITAT AVALUABLE AC2**Mòdul:** MP03B - Programació**UF:** UF1**Professor:** Marc Callejón**Data d'entrega:** 26/11/2023**Mètode d'entrega:** clickEdu / Git

RA1. Escriu i prova programes senzills, reconeixent i aplicant els fonaments de la programació orientada a objectes.

RA2. Desenvolupa programes organitzats en classes analitzant i aplicant els principis de la programació orientada a objectes.

RA3. Desenvolupa programes aplicant característiques avançades dels llenguatges orientats a objectes i de l'entorn de programació.



Dissenyar un sistema de classes per crear un joc d'aventures a la consola. Caldrà modelar diferents tipus de personatges i enemics amb comportaments i atributs específics:

El Joc ha de comptabilitzar el nivell, el torn, el temps jugat i a més, anirà imprimint en pantalla els missatges de la trama del joc.



Les tirades són de 12 punts (2 daus de 6)

PERSONATGE

Hi haurà 1 jugador vs CPU (enemic màquina), que haurà de tenir atributs com: punts de vida (10), punts de nivell (10) i punts d'habilitat (0) (es guanyarà un punt d'habilitat si es guanya 2 tirades seguides).

Caldrà generar també un mètode per a definir el nivell d'atac de manera aleatòria (tirada de daus 2x6)

Els punts d'habilitat es multiplicaran per 0,10 i se sumaran al resultat final de la tirada de daus.

Cada ronda guanyada se sumará un punt de nivell. Cada 5 punts de nivell es guanyarà un punt de vida.

ENEMICS

Els enemics del joc tindran atributs específics com punts de vida (8) i punts de nivell (rnd 0-5) així com un mètode per definir el nivell d'atac de l'enemic de manera aleatòria i un altre mètode per donar, o no, un punt d'habilitat si és derrotat.

Hi haurà enemics especials que han de tenir atributs addicionals com punts de vida (10) punts de resistència (rnd 0-5). Si la resistència és major a 3 d'un número random de 1-5 la tirada no serà efectiva, es torna a tirar.

La partida comprèn 3 enemics i un boss.

Cal anar a afegint missatges d'estat per consola

Exemple de sortida per consola:

NIVEL: 0 TURNO: 0 TIEMPO JUGADO: 00:00

Bienvenido a DragonLine

EL jugador 1 se adentra en la mazmorra 0 y se enfrenta al DragonRojo

Jugador 1 ...

DragonRojo...

Tirada DragonRojo: 7

Tirada Jugador1: 8

Jugador 1 ...



DragonRojo...

—

NIVEL: 0 TURNO: 0 TIEMPO JUGADO: 00:00

Bienvenido a DragonLine

EL jugador 1 se adentra en la mazmorra 0 y se enfrenta al DragonRojo

Jugador 1 ...

DragonRojo...

Tirada DragonRojo: 7

Tirada Jugador1: 8

Jugador 1 ...

DragonRojo...

Rúbrica d'avaluació

	No és correcte (0)	Correcte (0,5)	Millor (1)
Diagrama UML			
Ús correcte dels atributs de visibilitat			
Separació de classes en fitxers			
Bona estructura de propietats i mètodes			
Bon ús del concepte de classe i superclasse			
Utilització adequada de la			



sobre escriptura de mètodes			
Bon ús de constructors			
Utilització de valors per defecte			
Originalitat del programa			
Llegibilitat del codi i ús de comentaris			

--